Trafiksikker

Lær at færdes i trafikken

Pixelines skolevej

Installation af spillet

Windows PC

1) Læg CD-ROM´en i CD-ROM-drevet.

2) Dobbeltklik på "Denne Computer" ikonet, og dobbeltklik på CD-ROM enheden, hvorpå der står "PixelineTRAFIK".

3) Dobbeltklik på "Installer Pixeline.exe", og følg anvisningen på skærmen.

4) Når installationen er gennemført, klik på "Start"-knappen i Windows menuen, vælg "Programmer", og vælg "Pixeline" programgruppen. Klik på "Pixelines skolevej" for at starte spillet.

5) Vær opmærksom på, at CD-ROM´en altid skal være i CD-ROM drevet, når du spiller.

MACINTOSH

1) Læg CD-ROM´en i CD-ROM-drevet.

2) Træk hele mappen "Pixelines skolevej" over på din harddisk.

3) Klik på "Pixelines skolevej" ikonet

4) Vær opmærksom på, at CD-ROM´en altid skal være i CD-ROM drevet, når du spiller.

Ændring af skærmstørrelse

Pixeline spillet ses bedst med en skærmstørrelse på 800x600 pixels, og der er på PC en mulighed for at skifte til dette, inden spillet starter op.
Det er dog ikke nødvendigt at skifte for at kunne spille.

Om spillet

Pixeline har fået en meget spændende opgave. Hun har fået lov til at blive optaget i skolepatruljen!
For at blive optaget skal Pixeline gå hele vejen hen til skolen og løse forskellige opgaver undervejs.

Husk at se dig for, når du bevæger dig ud i trafikken!

Afslut spillet

Du afslutter spillet ved at klikke på ikonet, som befinder sig i højre side af topbarren, når du befinder dig i menuen.

Den samme knap bruges i alle spil til at forlade spillet uden at have løst opgaven og til at vende tilbage til spillet inde fra feedbacksystemet.
Husk at gemme dit spil, inden du lukker ned.

Markøren

Markøren er Pixelines hånd.
Når du bevæger hånden ind over et aktivt område, som du kan klikke på, lyser markøren op med en gul ring rundt om.

Forældre kontrol

Når Ctrl og "i" knappen holdes nede på samme tid, dukker en menu op i toppen af skærmen. I denne menu kan du regulere tale, lydeffekter, musik volumen, reaktionstiden og detaljeringsniveauet for Pixeline spillet.
Du kan også indstille spilletid, som er forklaret nærmere herunder.
For at afslutte forældremenuen holder du endnu en gang "CTRL" og "i" knapperne nede samtidigt.
Hvis du spiller på PC, skal du være opmærksom på, at du muligvis ikke kan se forældrekontrollen, hvis du vælger at spille med en skærmstørrelse på 800x600 pixels.

Spilletid

Du skifter mellem de forskellige tidsangivelser ved at sætte flueben ud for tidsrummet. Ønsker du at sætte tiden ned eller at indstille til "ingen forældrekontrol", holdes "CTRL" knappen ned, samtidig med at du klikker med venstre museknap.
Når tiden er gået, og du vender tilbage til menuen, kommer Pixeline frem og fortæller, at hun ikke vil spille mere, hvorefter du automatisk bliver sendt til menuen uden mulighed for at aktivere spillene igen.

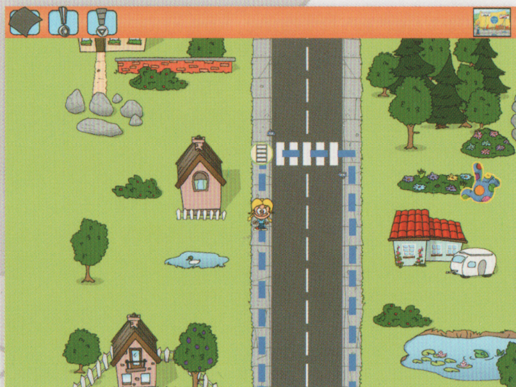
Spillene

Nu er du kommet ud i trafikken, og det første, du skal er, at vælge hvilken sti du vil følge til skole. Der er 3 forskellige stier at vælge imellem, som repræsenterer 3 niveauer. Den blå sti er den letteste, den røde lidt sværere, og den gule er den sværeste sti.

Når du har valgt niveauet, skal du til at finde vej til skolen. Du skal følge den stiplede linje, og du styrer Pixeline med piletasterne. Husk at gå på fortovet.
Når du krydser en vej, skal du huske at kigge dig godt for.
Når du mener, at der er fri bane, kan Pixeline gå over på den anden side af gaden.
Nogle steder på vejen vil du se et område, som blinker. Når Pixeline går ind over sådan et område, kommer du til en opgave, som skal løses.
Pixeline vil også møde forskellige personer på sin vej for eksempel politibetjentene og Jens Vejrotte.

Når en opgave er løst, får Pixeline en medalje, som du kan se i toppen af skærmen. Når du har samlet 3 medaljer og er nået frem til skolen, bliver Pixeline optaget i skolepatruljen.

Husk på, at hvis du ikke har løst alle opgaverne, bliver Pixeline ikke udnævnt til skolepatrulje, når hun kommer frem til skolen. I det tilfælde får du lov til at prøve, at løse de opgaver du mangler, igen.



Kryds en vej

Spillet går ud på, at Pixeline skal hjælpe Bette Ræv med at gå over vejen. Som skolepatrulje skal du kunne følge børn sikkert over vejen i enhver situation.
For at få Pixeline og Bette Ræv til at gå, skal du bruge sigtekornet og klikke på skærmen der, hvor du ønsker, at de skal krydse vejen.
Hvis der ikke lige er et godt sted inden for skærmen, kan du scrolle til højre eller venstre ud af skærmen, for at se, om der er et bedre sted længere væk.
Når Pixeline og Bette Ræv er placeret, begynder Bette Ræv på et tidspunkt at gå ud på vejen uden at se sig for.
Klik straks på "STOP" for at stoppe ham.
Hvis der er et fodgængerfelt eller trafiklys i nærheden, skal du altid vælge at gå over her. Klik på trafiklys-knappen for at få trafiklyset til at skifte farve.
Derefter skal du klikke på "Se dig for" knappen.
Når "gå" knappen blinker grønt, kan du klikke på den, og Pixeline og Bette Ræv går over vejen.

Spillet er styret med musen.

Politibetjent

Når du møder betjentene, kan du være sikker på at få stillet nogle kryptiske spørgsmål om trafik.
Der er altid 3 svarmuligheder, og du skal klikke på den skildpadde, som du mener, har det rigtige svar.
I toppen af skærmen kan du se, hvor mange spørgsmål du har svaret rigtigt på.
Hvis du svarer rigtigt på tilstrækkeligt mange spørgsmål, får du medajlen for trafiksikkerhed.

Niveau 1:	Mindst 3 ud af 6 rigtige
Niveau 2:	Mindst 4 ud af 6 rigtige
Niveau 2:	Mindst 5 ud af 6 rigtige

Spillet er styret med musen.

Vejarbejde

Pixeline møder Jens Vejrotte, som er ved at stille skilte op i vejkanten.
Men han kan ikke helt finde hoved og hale i alle skiltene, så Pixeline må hjælpe ham med at fortælle, hvad de forskellige skilte betyder.

Spillet spilles på den måde, at Jens Vejrotte fortæller, hvilken tavle han skal bruge, og derefter skal du klikke på den tavle, du mener, er den rigtige.
Hvis du klikker på Jens Vejrotte, gentager han navnet på den tavle, du skal finde.
I toppen af skærmen kan du se, hvor mange spørgsmål du har svaret rigtig på.
Når du har svaret rigtig på nok spørgsmål, vinder du en færdselsorden.

Niveau 1:	Mindst 3 ud af 6 rigtige
Niveau 2:	Mindst 4 ud af 6 rigtige
Niveau 2:	Mindst 5 ud af 6 rigtige

Spillet er styret med musen.

Løb til skolen

Puha, det ringer snart ind, så Pixeline må løbe resten af vejen til skolen.
Spillet går ud på at få Pixeline frem til mål, inden tiden løber ud. I toppen af skærmen kan du hele tiden holde øje med, hvor langt Pixeline er nået.
Du kan også holde øje med timeren, så du kan se, hvor megen tid der er tilbage.

Men pas på, der er forhindringer undervejs! Pixeline skal helst undgå hundelorte, at løbe ned i mandehuller og at hoppe op i fuglene, der laver fugleklatter.
Hver gang Pixeline løber ind i en forhindring, går der tid fra den i forvejen sparsomme tid.

Spillet er styret med piletasterne på den måde, at Pixeline øger farten, når du holder højre piletast nede, (løber fremad) og at hun mindsker farten, når du holder venstre piletast nede.
Mellemrumstasten bruges til hop.

Hvis du ikke gennemfører spillet, kan du prøve igen, men først skal du spille et af de andre spil.

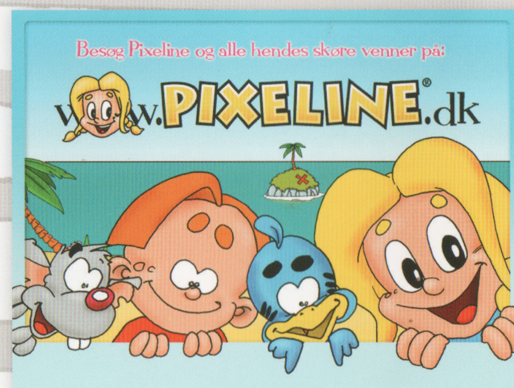
Hotline:

Kontakt hotline på : hotline@kreamedie.dk

Internet:

Kontakt Pixeline på www.pixeline.dk og giv ris og ros til spillet, eller leg med Pixeline og hendes sjove venner på det hyggelige og lærerige børnesite.

Besøg også Pixelines fætter Batta Batta – på:
www.battabatta.dk



HOTEL